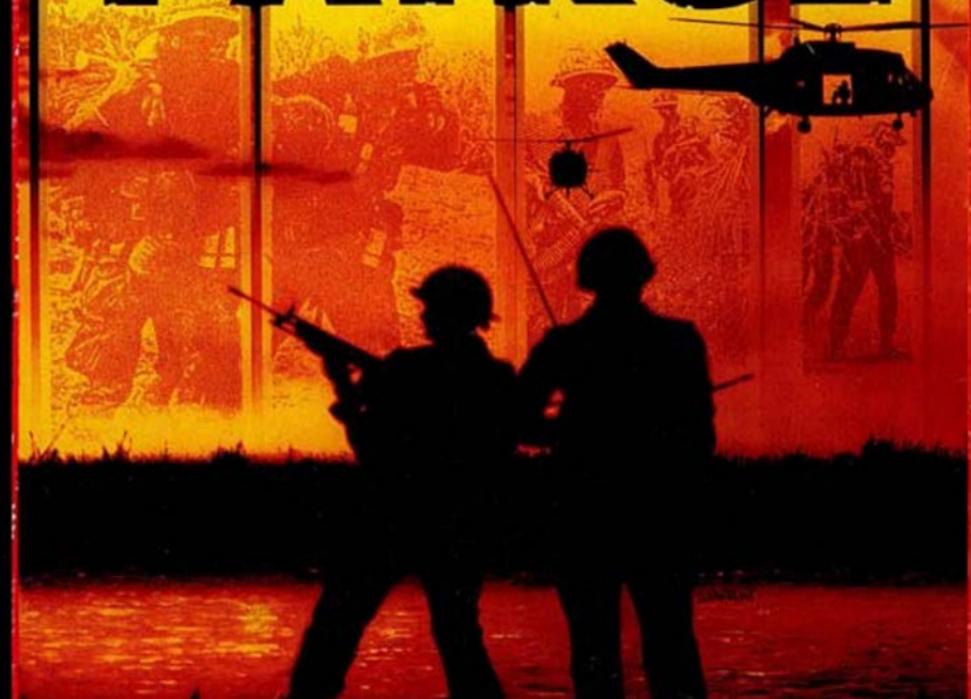


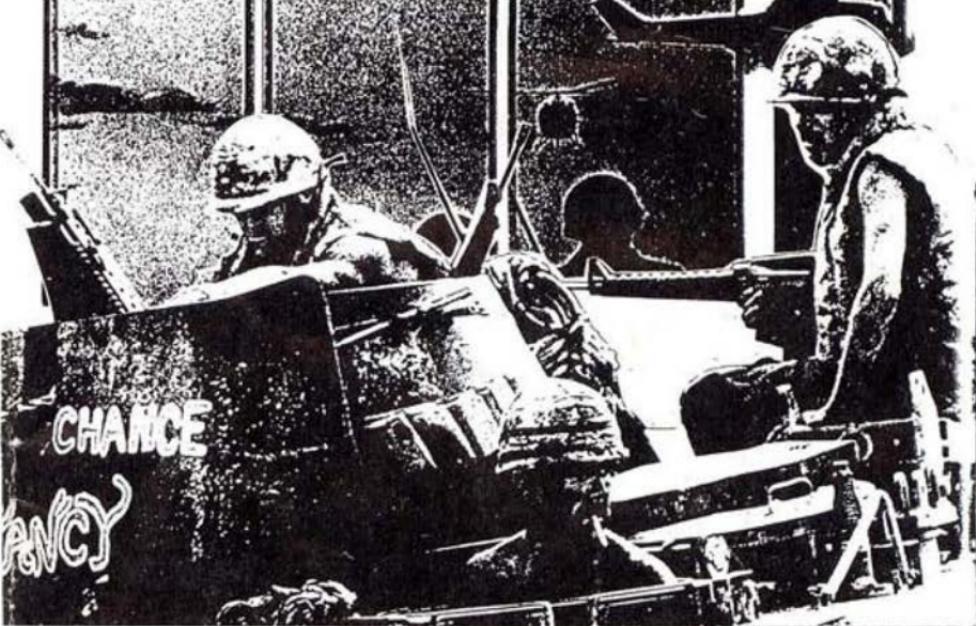
LAST PATROL



ocean

EmuMovies

LAST PATROL



ATARI ST
AMIGA

ocean®



THE LOST PATROL

28 intermediate pictures, 10 of which are animated, 5 digitised sequences, 5 arcade sequences, 5 character interaction scenes.

SCENARIO

June 7th, 1966; A U.S. helicopter returning troops from a period of R 'n' R in Saigon crashes in the remote central highlands of Vietnam. Now the seven survivors of that crash face a nightmare trek across 57 miles of harsh terrain that is infested with booby traps and enemy soldiers. The journey to Do Hoc, the nearest U.S. base, would test the most able of teams - but with little food or ammunition their chances of making it home are less than slim, their mission is now your mission - are you a survivor?

You take the part of Sgt. Weaver, the only officer left to take charge of the remaining crew. It is important that you learn the individual characters of your team, as completing the mission may hinge upon their reactions to your decisions. Also, during your encounters with the Vietnamese people (Montagnards in the mountain areas) show restraint and caution - all may not be as it seems.

Finally, the only known rule of Jungle Warfare during those early years was "The Night Belongs to the V.C....", the rest is for you to discover.

LOADING

ATARI ST

Switch your computer off. Insert the first disk and switch the computer back on. The program will load automatically. Follow on screen instructions.

AMIGA 500

Insert the disk into the primary drive and switch your computer on. The program will load automatically.

AMIGA 1000

Insert the Kickstart disk into the primary drive and switch your computer on. When the Workbench prompt appears, insert the program disk and the game will load automatically.

Sgt Charlie Weaver

U.S. Residence; Springfield, Illinois.

Status; 5' 9"; 153 Pounds

20 years old, single. 2 years army service - 10 months in Vietnam on W.H.A.M. mission, intelligence. Decorated for valour during action in the An Loc Province during October 1964.

PTE William Blom

U.S Residence; Pittsburg, Pennsylvania.

Status; 6' 1", 168 Pounds

24 years old, married, one child. Six months active service in Vietnam. Aikido 2nd dan.

PTE Robert Case;

U.S. Residence; Columbus, Ohio.

Status; 5' 11", 147 Pounds

31 years old, married, 2 children. Nine months active service in Vietnam.

PTE Harvey Moore;

U.S. Residence; Fayetteville, North Carolina.

Status; 5' 8", 162 Pounds

22 years old, single. Six months active service in Vietnam.

PTE Richard Backman;

U.S. Residence; Bangor, Maine

Status; 5' 10", 161 Pounds

28 years old, single. Fourteen months army service, six months active in Vietnam. Highly proficient marksman.

PTE David Cain;

U.S. Residence; West Liberty, Kentucky.

Status; 6' 0", 163 Pounds

27 years old, single. Seven months active service in Vietnam.

PTE Juan Gomez;

U.S. Residence; Montgomery, Texas

Status; 5' 6", 132 Pounds

24 years old, married, two children. Nine months active service in Vietnam.

GLOSSARY

AK-47	- Assault rifle used by Viet Cong and NVA.
AWOL	- Absent without official leave.
C. RATIONS	- U.S. Field Rations.
DIDI MAU	- Vietnamese for 'Go Away'.
GRUNT	- Infantryman
GREENS	- Army basic issue clothes.
HOOCH	- Tent or, later, peasant hut.
KIA	- Killed in action.
KLICK	- Kilometer.
M16	- U.S. assault rifle standard issue.
MAMA-SAN	- Pidgin English for any older Vietnamese woman.
MIDEVAC	- Medical evacuation, usually by helicopter.
NCO	- Non-commissioned officer, i.e. Sergeant.
NVA	- North Vietnamese Army.
R AND R	- Rest and recreation leave.
RPG	- Rocket propelled grenade used by enemy forces.
TAIL-END CHARLIE	- Last man in a patrol.
VIET CONG	- Vietnamese Communist, South Vietnamese Guerilla Forces.
WIA	- Wounded in action.

MOVEMENT

Speed of progress can be changed by clicking upon the centre of the compass icon. Movement is made by clicking upon any of the cardinal points of the compass icon.

Terrain features such as hills, rivers, or jungle will slow your movements as in real life. Using the grid icon will enter more detailed terrain descriptions to the control panel message slot.

The arrow icons scroll the map area; if using a mouse, click right button to release from this mode.

MORALE

The 'M' icon takes you to the team morale screen where current injuries are shown along with each members strength and morale ratings. Clicking upon the 'lead' icon chooses that member as the head of the team file as they move across country. Clicking upon the 'scout' icon chooses team member as Pointman, guarding your flank and checking ahead for VC. Maximum of 2 Pointmen can be selected.

The menu bar at the top of the control panel will give you a number of choices.

Traps: Allows you to deploy booby traps in your walk -useful for discouraging any enemy soldiers who may be following you.

Food: Governs the food allocation. Normally food is issued automatically at the beginning of any 'rest' or 'dig in' period.

Rest: For short periods. The left mouse button increase the length of Rest and advances the time in ten minute units.

Dig In: For use at night, controlled as 'rest', but each time unit is one hour.

Both 'Rest' and 'Dig In' will restore strength and morale to some degree.

MINEFIELD

Some areas, such as VC bunkers, may be protected by a surrounding minefield. Pick a member of your team to clear a path to your objective.

Button Stab:

Using the FIRE/LEFT mouse button you can stab at the ground to reveal the outline of suspected mines. Of course, stabbing or crawling directly upon the detonator of a mine will cause instant death to your men. Due to the soft nature of the ground mines may not remain visible for any great length of time, thus great care must be taken when back tracking on your route.

BATTLE SEQUENCE

Pinned inside a ruined farmhouse you battle a VC force of unknown size and strength. Both grenades and ammunition must be used sparingly if you are to survive.

Use left mouse/joystick to rise up from behind the wall which protects you, then place the crosshairs over enemy soldiers and fire/right mouse to dispose of them. Grenades can be thrown using the 'grenade' icon to make ready, then aiming and firing as for gunfire. Team fire can be regulated by utilising either the 'heavy' or 'normal' icons:- Remember that more rapid shooting may at times be less accurate than normal fire. Each shot you fire will be taken as due performance from the rest of your team; your ammunition reducing accordingly. Remaining too long above wall level will bring heavy injuries, too long below and your position may be over-run.

Retreating can be dangerous during a full scale battle.

BATTLE READOUT

Small skirmishes with the enemy will be displayed as a readout of ammunition, grenades and current injuries, rate of fire, etc, as for full 'battle sequence'.

Updates on the battle will be displayed in the control slot at regular intervals.

GRENADE SECTION

While crossing open ground you are suddenly attacked by machine gun fire. As the VC are too well entrenched to be knocked out with normal rifle fire, using grenades to destroy them is a dangerous last resort to free your position.

Pull the pin from a grenade using space bar, mouse or joystick. You then have up to 5 seconds to aim your grenade with the crosshairs, build up strength with joystick/mouse, releasing same to actually throw the grenade. Details of injuries sustained etc will be displayed to the control slot.

HAND TO HAND

Your scouts may encounter VC soldiers guarding temporary daytime arms or supply bunkers. As total silence is imperative so as not to alert any other Viet Cong who may be close by, your scout will choose an unarmed attack. Should he fail to report back to the group at the designated time he will be regarded as 'MIA' and left behind.

Using 'retreat' may alert the enemy to your position.

KEYBOARD

Cursor keys for RIGHT, LEFT, DOWNWARD movement.

X - PUNCH

Z - KICK

JOYSTICK

Joystick LEFT, RIGHT, DOWN for corresponding movement.

FIRE - PUNCH

FIRE + LEFT - KICK

Allowing your strength bar in the control panel to reach zero will count as the death of the designated member.

SNIPER SECTION (Joystick or mouse only)

Pinned down by enemy sniper fire you must use the telescopic sights of your rifle to locate the distant enemy then dispose of him. As you and each of your men have differing levels of skill as a sharpshooter - and of course you have limited supplies of ammunition - it is important that you choose the man to use the rifle most carefully.

Choosing to retreat from the area will be dangerous under the circumstances. Cycle through your team's names and abilities with the 'team' icon. Once selected, click upon the 'scope' icon for a magnified view of the terrain which can be searched for tell-tale flash of the sniper's rifle.

Remember that the steadiness of the sights corresponds to the ability of the man holding the rifle!

HINTS & TIPS

1. Maintain morale
2. It is not always advisable to shoot first and ask questions later.
3. For the arcade sequences ensure you select the right man for the job.

THE LOST PATROL

Its program code and graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARD. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING:

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Game Design and Graphics by Ian Harling

Coding by Simon Cooke

FX by Jonathan Dunn

Produced by DC Ward

©1989 Ocean Software Limited

All rights reserved.

THE LOST PATROL

28 images intermédiaires dont 10 animées, 5 en séquences digitalisées, 5 en séquences jeu-vidéo et 5 scènes d'interaction de personnages.

SCENARIO

7 juin 1966: un hélicoptère américain, chargé de ramener des troupes en fin de permission à Saigon, s'écrase dans les montagnes isolées du centre du Vietnam. Les sept survivants de cette catastrophe vont alors devoir affronter la traversée cauchemardesque de 90 Km. d'un terrain accidenté, infesté de pièges et de soldats ennemis. Le parcours qui mène à Do Hoc, la base américaine la plus proche, mettrait à rude épreuve les troupes les plus aguerries. Mais avec peu de nourriture et de munitions, les chances de rallier leur base sont plus que minces. Leur mission est la vôtre: êtes-vous de la race des survivants?

Vous prendrez le rôle du Sergent-Major Weaver, seul officier parmi les rescapés de l'équipage. Il est essentiel que vous appreniez à connaître la personnalité des membres de votre groupe puisque le succès de la mission peut dépendre des réactions que susciteront chez eux vos décisions. En outre, vous devrez faire preuve de prudence et de modération au cours des rencontres avec les Vietnamiens (populations des régions montagneuses): les apparences peuvent être trompeuses.

Une seule certitude, l'unique règle de la Guerre se résume à: "La Nuit Appartient aux Vietcongs". Le reste c'est à vous de le découvrir.

MISE EN ROUTE

ATARI ST

Éteignez votre ordinateur. Mettez votre premier disque en place et mettez l'ordinateur en marche. Le programme se chargera automatiquement. Suivez les instructions sur l'écran.

AMIGA 500

Placez le disque dans l'unité primaire et mettez l'ordinateur en marche. Le programme se mettra automatiquement en route.

AMIGA 1000

Insérez la disquette système; quand l'icône de travail apparaît, insérez la disquette. Le programme se chargera et passera automatiquement.

Sergent-Major Charlie Weaver:

Lieu de résidence aux Etats-Unis: Springfield, Illinois.

Fiche Signalétique: 1,75 m; 69 Kg

29 ans; célibataire; 2 ans d'ancienneté dans l'armée dont 10 mois au Vietnam dans le cadre de la mission de renseignements W.H.A.M. Médaille de bravoure reçue pour participation à l'opération conduite dans la Province de An Loc en octobre 1964.

Soldat William Bлом: Lieu de résidence aux Etats-Unis: Pittsburgh, Pennsylvanie.

Fiche Signalétique: 1,85 m; 76 Kg

24 ans; marié; un enfant; six mois de service actif au Vietnam. Zébre dan d'Aikido.

Soldat Robert Case: Lieu de résidence aux Etats-Unis: Columbus, Ohio.

Fiche Signalétique: 1,80 m; 66,5 Kg

31 ans; marié; 2 enfants; neuf mois de service au Vietnam.

Soldat Harvey Moore: Lieu de résidence aux Etats-Unis: Fayetteville, Caroline du Nord.

Fiche Signalétique: 1,73 m; 73 Kg

22 ans; célibataire; six mois de service actif au Vietnam.

Soldat Richard Backman: Lieu de résidence aux Etats-Unis: Bangor, Maine.

Fiche Signalétique: 1,78 m; 73 Kg

28 ans; célibataire; quatorze mois d'ancienneté dans l'armée dont six mois de service actif au Vietnam. Tireur d'élite de tout premier ordre.

Soldat David Cain: Lieu de résidence aux Etats-Unis: West Liberty, Kentucky.

Fiche Signalétique: 1,83 m; 74 Kg

27 ans; célibataire; sept mois de service actif au Vietnam.

Soldat Juan Gomez: Lieu de résidence aux Etats-Unis: Montgomery, Texas.

Fiche Signalétique: 1,68 m; 60 Kg

24 ans; marié; deux enfants; neuf mois de service actif au Vietnam.

GLOSSAIRE

AK-47	- Fusil d'assaut utilisé par les Vietcongs et l'Armée du Nord-Vietnam.
AWOL	- Absent sans autorisation officielle.
C. RATIONS	- Rations de Guerre américaines.
DIDI MAU	- "Aller-Vous-En" en Vietnamien.
GRUNT	- Fantassin.
GREENS	- Tenue réglementaire de base de l'armée.
HOOCH	- Tente ou, ultérieurement, hutte de paysan.
KIA	- Tombé au combat.
KLICK	- Kilomètre.
M16	- Fusil d'assaut standard réglementaire américain.
MAMA-SAN	- Appellation désignant toute femme plus âgée que soi en sabor anglais.
MDEVAC	- Evacuation médicale, généralement effectuée par hélicoptère.
NCO	- Sous-Officier.
NVA	- Armée du Nord-Vietnam.
R AND R	- Permission.
RPG	- Grenade-fusée utilisée par les forces ennemis.
TAIL-END CHARLIE	- Élément de queue d'une patrouille.
VIETCONG	- Communiste Vietnamien, guérillero sud-vietnamien.
WIA	- Blessé au combat.

DEPLACEMENTS

On peut modifier la vitesse de déplacement en appuyant sur le centre de l'icône boussole. On obtient un déplacement en appuyant sur un point cardinal quelconque de l'icône boussole.

Les éléments naturels du terrain tels que les collines, les fleuves ou la jungle ralentiront vos déplacements comme dans la réalité. En utilisant l'icône à stries vous ferez entrer plus de descriptions relatives au terrain dans l'ouverture "message" du panneau de contrôle.

Les icônes à flèches font défiler la carte; si vous utilisez une souris, déclenchez le bouton droit pour changer de mode.

MORAL

L'icône "M" vous permet d'accéder à la page "Moral" qui fait état des blessures, de la vigueur et du niveau de moral de chaque membre du groupe. En déclenchant l'icône "lead", vous choisissez un certain membre du groupe comme chef de fil au cours de l'avancée à travers la jungle. En utilisant l'icône "scout", vous désignez un homme du groupe comme éclaireur, vous protégez ainsi votre flanc et vous pouvez guetter les Vietcongs. Vous pouvez sélectionner jusqu'à 2 éclaireurs.

La barre menu située en haut du panneau de contrôle vous offrira un certain nombre de choix.

Pièges: vous permet de déployer des pièges le long de votre avancée pour décourager d'éventuels soldats ennemis qui marcheraient sur vos pas.

Vivres: commande la distribution des vivres. Généralement les vivres sont automatiquement distribués au début de toute période de halte ou de rechargement.

Halte: concerne des arrêts brefs. Le bouton souris gauche accroît la durée des haltes et augmente le temps d'arrêt par unités de dix minutes.

Retranchement: à utiliser la nuit; contrôler comme "halte", mais l'unité de temps correspond à une heure.

Les "haltes" et les "retrenchements" redonneront une certaine vigueur et un certain moral aux hommes.

CHAMPS DE MINES

Certaines zones, telles que les blockhaus vietcongs, peuvent être entourées d'un champ de mines de protection. Choisissez un homme du groupe pour dégager un chemin menant à votre objectif.

Bouton de Contact

En utilisant le bouton souris Fire/left (Feu/Gauche), vous pouvez produire un contact au sol pour révéler les contours de mines, en cas de doute. En provoquant un contact ou en rampant directement sur le détonateur d'une mine, vos hommes s'exposent, bien sûr, à une mort immédiate. Les mines peuvent ne pas rester apparentes pour une longue durée, du fait de la nature meuble du terrain. Une retraite au cours de la progression doit donc être effectuée avec beaucoup de précautions.

SEQUENCE DE BATAILLE

Immobilisés dans une ferme en ruine, vous combattez une troupe de Vietcongs de taille et de force inconnues. Vous devez utiliser les grenades et les munitions avec parcimonie si vous voulez survivre. Utilisez la manette souris gauche pour vous élever au-dessus du mur qui vous protège puis, placez l'objectif sur les soldats ennemis et déclenchez la souris droite pour les éliminer. Pour lancer les grenades, servez-vous de l'icône "grenade" pour les préparer, visez et faites feu de manière identique au feu d'artillerie. Utilisez soit l'icône lourd (heavy) ou normal pour régler le tir des hommes: n'oubliez pas qu'un rythme de tir rapide peut parfois donner moins de précision qu'un rythme normal. Chacun de vos tirs servira de modèle de performance au reste du groupe. Le niveau de vos munitions réduit au fur et à mesure. En restant trop longtemps au-dessus du mur vous vous exposez à des blessures importantes et en adoptant trop longtemps une posture basse, votre position risque d'être prise d'assaut. Une retraite peut s'avérer périlleuse au cours d'un combat de grande envergure.

DECOMpte BATAILLE

Les accrochages mineurs avec l'ennemi apparaîtront à l'écran comme un décompte relatif aux munitions, aux grenades, aux blessures et aux tirs etc. comme pour une "séquence bataille". La section "control" affichera les scores à intervalles réguliers.

SECTION GRENADE

En opérant à découvert, vous êtes soudainement attaqués par des tirs de mitrailleuses. Comme les Vietcongs sont trop bien abrités dans des tranchées pour être atteints par de simples tirs de fusil, vous vous ménagez l'usage de grenades comme recours ultime et périlleux pour libérer votre position. Pour dégouiller une grenade, utiliser la barre espace, la souris ou la manette. Vous avez ensuite 5 secondes pour régler le lancement de la grenade à l'aide de l'objectif, lui donner de la puissance, avec la manette (ou la souris) et libérer cette dernière pour lancer la grenade.

La section "control" affichera les blessures subies.

CORPS A CORPS

Vos éclaireurs peuvent rencontrer des soldats Vietcongs chargés de garder de l'artillerie de jour ou des blockaus de soutien temporaires. Puisqu'un silence complet est de rigueur pour ne pas alerter un autre vietcong qui serait éventuellement dans les parages, votre éclaireur choisira d'attaquer sans arme. S'il ne réussit pas à rejoindre le groupe pour rapport dans le temps imparti il sera considéré comme "disparu" ("MIA") et ne sera pas attendu.

La "retraite" peut renseigner l'ennemi sur votre position.

CLAVIER

Déplacements à DROITE, à GAUCHE et vers le BAS.

X - PUNCH
Z - KICK (coup de pied)

MANETTE

Manette GAUCHE, DROITE, BAS au besoin.

FEU - PUNCH
FEU + GAUCHE - KICK

Si vous laissez l'aiguille "vagueur" du panneau "control" atteindre la position zéro, pour un membre du groupe, il sera considéré comme mort.

SECTION SNIPER (TIREUR ISOLE)

Surpris par le feu d'un tireur isolé, vous devez vous servir de l'objectif télescopique de votre fusil pour identifier l'ennemi à distance et l'éliminer. Comme chacun de vos hommes et vous-même possédez un niveau d'adresse différent en tant que tireur d'élite et que vous disposez, bien entendu, de quantités limitées de munitions, il est essentiel que vous choisissez avec discernement l'élément chargé d'utiliser le fusil.

Dans ces circonstances, il est dangereux de tirer ou de battre en retraite dans cette zone.

Parcourir les noms et analyser les aptitudes avec l'icône "team" ("groupe"). Une fois votre choix déterminé, déclenchez l'icône "scope" ("portée") pour obtenir une vue agrandie du terrain où vous cherchez et identifiez le flash du fusil porté par le tireur isolé.

N'oubliez pas que la fermeté du maintien de l'objectif correspond à la capacité de l'homme tenant le fusil.

INDICES

1. Entretenez le moral des hommes.
2. Il n'est pas toujours recommandé de tirer d'abord et de questionner ensuite.
3. Pour les séquences jeu-vidéo assurez-vous de choisir l'homme adéquat pour la tâche.

THE LOST PATROL

Le code du programme, la représentation graphique et le travail artistique sont les droits réservés de Ocean Software Limited. Ils ne peuvent, en aucun cas, être reproduits, enregistrés, mis en location ou diffusés sous aucune forme que ce soit sans le consentement écrit d'Ocean Software Limited. Tous Droits Réservés dans le monde.

GENÉRIQUE

Conception du jeu et art graphique de Ian Harling

- Codage de Simon Cooke

Effets sonores de Jonathan Dunn

Produit par DC Ward

©1989 Ocean Software Limited

Tous droits réservés.

THE LOST PATROL - DIE VERSCHOLLENE PATROUILLE

28 Zwischenbilder, davon 10 Zeichentrick-Einstellungen, 5 digitalisierte Sequenzen, 5 interaktive Spielabschnitte.

Die Geschichte

7. Juni 1966: Ein U.S. Hubschrauber, der Truppen von einem "R and R" Urlaub in Saigon zurückbringt, verunglückt im zentralen Hochland von Vietnam. Den sieben Überlebenden des Unglücks steht ein Alptraum bevor: Sie müssen 57 Meilen rauhes Land durchqueren, das durchsetzt ist mit Minen, Fallen und feindlichen Soldaten. Die Reise nach Do Hoc, der nächstliegenden US-Basis, ist eine Prüfung der Fähigkeiten - aber mit geringen Vorräten an Lebensmittel und Munition sind die Chancen, nach Hause zu kommen, mehr als gering. Diese Mission ist nun Ihre Mission - sind Sie ein Überlebender? Sie spielen die Rolle des Sgt. Weaver, der einzige überlebende Offizier, der das Kommando über die restliche Mannschaft übernimmt. Es ist wichtig, daß Sie die einzelnen Charaktere Ihres Teams kennenlernen, der Ausgang Ihrer Mission kann von deren Reaktion auf Ihre Entscheidungen abhängen. Treffen Sie Angehörige des vietnamesischen Volkes (besonders die Montagnards aus den Bergen), legen Sie Zurückhaltung und Achtsamkeit an den Tag - nicht alles ist so, wie es scheint. Und noch eins: Die einzige Regel für den Dschungel-Krieg in den ersten Jahren lautete: "Die Nacht gehört dem V.C.", den Rest müssen Sie selbst herausfinden.

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer aus. Legen Sie die erste Diskette in das Laufwerk ein, und schalten Sie den Computer wieder ein. Folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm.

AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein und schalten Sie Ihren Computer ein. Das Programm wird automatisch geladen.

AMIGA 1000

Legen Sie die Systemdiskette in das Laufwerk ein und schalten Sie Ihren Computer ein. Sobald das Workbench-Symbol auf dem Bildschirm erscheint, legen Sie die Programmdiskette ein. Das Programm wird automatisch geladen.

DIE ÜBERLEBENDEN

Sergeant Weaver, Heimatort: Springfield, Illinois

Größe 5' 19", Gewicht 163 Pfund
Alter 29 Jahre, ledig. 2 Jahre Dienst in der Armee - 10 Monate in Vietnam auf W.H.A.M. Mission, Geheimdienst. Im Oktober 1964 ausgezeichnet für Tapferkeit während der Gefechte in der Provinz An Loc.

PTE William Blom Heimatort: Pittsburgh, Pennsylvania

Größe 5' 1", Gewicht 166 Pfund
Alter 24 Jahre, verheiratet, ein Kind. Sechs Monate aktiver Dienst in Vietnam. Zweiter Dan in der Kampfsportart Aikido.

PTE Robert Case, Heimatort: Columbus, Ohio

Größe 5' 11", Gewicht 147 Pfund
Alter 31 Jahre, verheiratet, zwei Kinder. Neun Monate aktiver Dienst in Vietnam.

PTE Harvey Moore, Heimatort: Fayetteville, North Carolina

Größe 5' 8", Gewicht 162 Pfund
22 Jahre alt, ledig. Sechs Monate aktiver Dienst in Vietnam.

PTE Richard Backman, Heimatort: Bangor, Maine

Größe 5' 10", Gewicht 161 Pfund
28 Jahre alt, ledig. Vierzehn Monate Dienst in der Armee, sechs Monate aktiver Dienst in Vietnam. Sehr erfahrener Scharfschütze.

PTE David Cain, Heimatort: West Liberty, Kentucky

Größe 6' 0", Gewicht 163 Pfund
27 Jahre alt, ledig. Sieben Monate aktiver Dienst in Vietnam.

PTE Juan Gomez, Heimatort: Montgomery, Texas

Größe 5' 6", Gewicht 132 Pfund
24 Jahre alt, verheiratet, zwei Kinder. Neun Monate aktiver Dienst in Vietnam.

GLOSSAR

AK-47	- Sturmgewehr des Vietcong und der nordvietnamesischen Armee
AWOL	- Ohne offizielle Genehmigung von der Truppe entflogen
C. RATIONS	- Feldration der US-Armee
DIDI MAU	- Vietnamesisch für "Hau ab"
GRUNT	- Infanterist
GREENS	- Armeekleidung
HOOCH	- Zeit, später Bauernkate
KIA	- Im Gefecht getötet
KLICK	- Kilometer
M16	- Sturmgewehr der US-Truppen
MAMA-SAN	- Pidgin-Englisch für ältere vietnamesische Frau
MINDEVAC	- Evakuierung zur medizinischen Versorgung, gewöhnlich per Hubschrauber
NCO	- Nicht bestätigter Offizier, z.B. Sergeant
NVA	- Nordvietnamesische Armee
R AND R	- Erholungsurlaub
RPG	- Granate mit Raketenantrieb der feindlichen Armee
TAIL-END CHARLIE	- Letzter Mann in einer Patrouille
VIET CONG	- Vietnamesischer Kommunist, südvietnamesische Guerilla-Truppen
WIA	- Im Gefecht verwundet

STEUERUNG

Sie ändern Ihre Marschgeschwindigkeit durch Anklicken der Mitte des Symbols "compass". Die Eigenschaften des Geländes, wie z.B. Hügel, Flüsse oder Dschungel, verlangsamen Ihre Bewegungen genau wie im richtigen Leben. Durch Anklicken des Gitter-Symbols erhalten Sie im Nachrichtenfeld detailliertere Beschreibungen des Geländes.

Mit den Pfeilsymbolen können Sie in den Karten blättern. Spielen Sie mit einer Maus, klicken Sie zum Verlassen dieses Modus mit der rechten Maustaste.

MORAL

Mit dem Symbol "M" gelangen Sie zum Bildschirm "Team Moral". Hier werden die aktuellen Verwundungen, die Kräfte der einzelnen Mitglieder und deren Kampfmoral angezeigt.

Mit dem Symbol "lead" wählen Sie ein Mitglied zum Anführer der Marschtruppe aus. Mit dem Symbol "Scout" (Kundschafter) wählen Sie den "Pointman", der Ihre Flanken schützt und nach VCs Ausschau hält. Sie können maximal zwei "Pointman" wählen.

Die Monitoleiste am Anfang des Nachrichtenfeldes bietet Ihnen folgende Möglichkeiten:

Traps (Minen)

Sie können während des Marsches Tretminen auslegen. Das ist besonders nützlich, um feindliche Soldaten zu entmündigen, die Ihnen folgen könnten.

Food (Lebensmittel)

Regelt die Verteilung der Nahrungsmittel. Normalerweise werden Nahrungsmittel automatisch zu Beginn von Ruhe- oder Eingrabsperioden zugeteilt.

Rest (Ruhepause)

Kurze Perioden. Die linke Maustaste verlängert die Ruhepause und zeigt die Zeit in Einheiten zu 10 Minuten an.

Dig in (Eingraben)

Nur nachts. Wird gesteuert wie "Rest", jedoch in Einheiten zu 1 Stunde.

Sowohl "Rest" wie auch "Dig in" erneuern die Kräfte und heben die Moral der Überlebenden zu einem gewissen Grad.

MINENFELD

Einige Regionen, z.B. VC Bunker, sind durch umliegende Minenfelder geschützt. Wählen Sie ein Mitglied aus Ihrer Truppe, das den Weg zu Ihrem Ziel finden soll. STECHEN (Stab) – Mit dem Feuerknopf oder der linken Maustaste können Sie in den Boden stechen, um die Ränder vermuteter Minen freizulegen. Selbstverständlich hat das Stechen oder Kriechen auf den Auslöser einer Mine den sofortigen Tod Ihres Mannes zur Folge. Wegen des weichen Bodens bleiben die Minen nicht lange sichtbar. Sie müssen deshalb sehr aufpassen, wenn Sie den Rückmarsch antreten.

GEFECHT

Während Sie in einem zerstörten Bauernhaus "festgenagelt" sind, kämpfen Sie mit einer VC-Truppe unbekannter Größe und Stärke. Wollen Sie überleben, müssen Sie sowohl mit Granaten, wie auch mit Munition sehr sparsam umgehen.

Sie haben hinter einer schützenden Mauer Stellung bezogen. Mit der linken Maustaste / Joystick erheben Sie sich, positionieren die Fadenkreuze auf die feindlichen Soldaten und feuern mit der rechten Maustaste, um sie zu erledigen. Granaten feuern Sie ab, indem Sie das Symbol "Granate" anklicken, zielen und feuern, wie beim Gewehrfeuer.

Gruppenfeuer stellen Sie ein, in dem Sie entweder das Symbol "heavy" (schweres Feuer) oder "normal" anklicken.

Bitte beachten Sie: Schweres Feuer ist meist sehr viel ungenauer als normales Feuer. Wenn Sie feuern, feuert auch der Rest der Mannschaft, was Ihre Munition entsprechend reduziert.

Bleiben Sie zulange erhoben hinter der Mauer stehen, können Sie schwer verwundet werden. Zögern Sie zulange, bevor Sie sich überhaupt erheben, kann Ihre Stellung überrannt werden.

Der Rückzug während eines Gefechts kann gefährlich werden.

GEFECHTSBERICHT

Bei kleinen Scharmützeln mit dem Feind, ebenso wie bei schweren Gefechten, wird ein Bericht angezeigt, der Sie über Ihre Munition, Granaten, aktuelle Verwundungen, Anzahl der abgefeuerten Schüsse etc. informiert. Der aktuelle Status des Gefechts wird in regelmäßigen Abständen in der Nachrichtenzeile angezeigt.

GRANATEN

Während Sie offenes Gelände durchqueren, werden Sie plötzlich mit Maschinengewehrfeuer angegriffen. Da der VC sich sehr gut verschanzt hat, können Sie ihm mit normalem Gewehrfeuer nichts anhaben. Der Einsatz von Handgranaten ist jedoch eine gefährliche letzte Möglichkeit, um sich zu befreien.

Mit der Leerfeldtaste, der Maus oder dem Joystick reißen Sie den Abzug von einer Handgranate. Danach haben Sie 5 Sekunden Zeit, mit dem Fadenkreuz zu zielen, mit Maus oder Joystick zum Wurf auszurufen und die Granate durch Loslassen der Maustaste oder des Feuerknopfes zu werfen. Einzelheiten über die erzielten Verwundungen werden in der Nachrichtenzeile angezeigt.

AUGE UM AUGE

Ihre Kundschafter treffen eventuell auf VC Soldaten, die Waffen oder Versorgungsbunker bewachen. Da völlige Stille bewahrt werden muß, um nicht andere Viet Cong, die in der Nähe sein könnten, aufmerksam zu machen, wählt Ihr Kundschafter den unbewaffneten Angriff. Sollte er sich nicht innerhalb einer vorherbestimmten Zeit zu Ihrer Truppe zurückmelden, gilt er als "MIA" (vermisst) und wird zurückgelassen.

Durch Wahl von "retreat" (Rückzug) könnten Sie dem Feind Ihre Stellung verraten.

TASTATUR

Cursortasten für Rechts-, Links- und Abwärtsbewegung

X - für Schlagen

Z - für Treten

Sollten Sie die Stärke eines Ihrer Mitglieder (wird in der Nachrichtenzeile unter "Strength" angezeigt) auf 0 absinken lassen, hat das den Tod der entsprechenden Person zur Folge.

HECKENSCHÜTZEN (nur für Maus und Joystick)

Werden Sie durch feindliche Heckenschützen festgenagelt, müssen Sie durch das Zielfernrohr Ihres Gewehres schauen, um den Feind auszufindig zu machen und zu erledigen. Da Sie und Ihre Leute unterschiedlich gute Scharfschützen sind - natürlich steht es auch mit Ihren Vorräten an Munition nicht zum Besten - , ist es wichtig, daß Sie den Mann auswählen, der am besten und umsichtigsten mit seinem Gewehr umgehen kann.

Ein Rückzug unter diesen Umständen kann sehr gefährlich werden.

Mit dem Symbol "team" gehen Sie die Namen und Fähigkeiten Ihrer Männer durch. Haben Sie gewählt, klicken Sie "Scope" an. Sie erhalten eine vergrößerte Abbildung des Geländes, das Sie nun nach dem verräterischen Mündungsfeuer des Heckenschützen absuchen können.

Bitte beachten Sie:

Sie erhalten das Bild, das der von Ihnen gewählte Schütze durch sein Zielfernrohr sieht. Je ruhiger also seine Hand, desto besser für Sie!

TIPS UND TRICKS

1. Halten Sie die Moral Ihrer Leute hoch!
2. Es ist nicht immer ratsam, erst zu schießen und dann zu fragen!
3. Wählen Sie auf Schauplätzen stets den für die Aufgabe geeigneten Mann!

THE LOST PATROL

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Konzept und Grafik: Ian Harling

Programmierung: Simon Cooke

Geräusche und Musik: Jonathan Dunn

JOYSTICK

Joystick links, rechts und abwärts für die entsprechende Bewegung

Feuerknopf - Schlagen

Joystick links + Feuerknopf - Treten

Sollten Sie die Stärke eines Ihrer Mitglieder (wird in der Nachrichtenzeile unter "Strength" angezeigt) auf 0 absinken lassen, hat das den Tod der entsprechenden Person zur Folge.

HECKENSCHÜTZEN (nur für Maus und Joystick)

Werden Sie durch feindliche Heckenschützen festgenagelt, müssen Sie durch das Zielfernrohr Ihres Gewehres schauen, um den Feind auszufindig zu machen und zu erledigen. Da Sie und Ihre Leute unterschiedlich gute Scharfschützen sind - natürlich steht es auch mit Ihren Vorräten an Munition nicht zum Besten - , ist es wichtig, daß Sie den Mann auswählen, der am besten und umsichtigsten mit seinem Gewehr umgehen kann.

Ein Rückzug unter diesen Umständen kann sehr gefährlich werden.

Mit dem Symbol "team" gehen Sie die Namen und Fähigkeiten Ihrer Männer durch. Haben Sie gewählt, klicken Sie "Scope" an. Sie erhalten eine vergrößerte Abbildung des Geländes, das Sie nun nach dem verräterischen Mündungsfeuer des Heckenschützen absuchen können.

Bitte beachten Sie:

Sie erhalten das Bild, das der von Ihnen gewählte Schütze durch sein Zielfernrohr sieht. Je ruhiger also seine Hand, desto besser für Sie!

TIPS UND TRICKS

1. Halten Sie die Moral Ihrer Leute hoch!
2. Es ist nicht immer ratsam, erst zu schießen und dann zu fragen!
3. Wählen Sie auf Schauplätzen stets den für die Aufgabe geeigneten Mann!

THE LOST PATROL

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Konzept und Grafik: Ian Harling

Programmierung: Simon Cooke

Geräusche und Musik: Jonathan Dunn

Produziert von D.C. Ward

©1989 Ocean Software Limited

Alle Rechte vorbehalten

ocean[®]

THE LOST PATROL

AMENDMENTS

Please note that the following sections of the game are controlled by mouse only:-

BATTLE SEQUENCE

GRENADE SECTION

SNIPER SECTION

MINEFIELD - This section is controlled by joystick or the following keys:- Cursor keys and Space Bar to stab the ground.

Use mouse to select team member.



Veuillez noter que les parties suivantes du jeu sont seulement contrôlées par la souris:-

LES SCENES DE LA BATAILLE

GRENADE

TIREUR ISOLE

TERRAINS MINES - Cette section est contrôlée par la manette ou par les touches suivantes:- Touches curseur et Barre d'espacement poignarder le sol.

Utiliser la souris pour la selection d'un de l'équipe.



Bitte beachten Sie: Die folgenden Abschnitte werden ausschließlich mit der Maus gesteuert:-

KAMPF SEQUENZ

GRANATEN ABSCHNITT

HECKENSCHÜTZEN ABSCHNITT,

MINENFELD - Diesem Abschnitt steuern Sie mit dem Joystick. Mit den Cursor-Tasten und der Leerfeldtaste stochern Sie im Boden. Wählen Sie das Team-Mitglied mit der Maus.

WE'RE FIT, WE'RE ALIVE BUT WE'RE NOT BACK HOME

Our chopper tailed-out after taking a hit . . . the pilot won't be leaving the ground again. Now I have to lead my weary platoon back to our lines through the jungles and paddy fields. Entering what appears to be a friendly village, only to find it is a cover for a guerilla faction, is just one of the things that helps our insomnia . . . that and the elusive psycho in my squad - I gotta figure out who he is before the morale factor becomes our worst enemy. Jeez, will this stupid war never end!

Nous sommes sains et saufs mais nous ne sommes pas encore arrivés chez nous!! Notre hélico s'est écrasé après avoir été touché . . . le pilote, lui, n'est pas plus loin. Maintenant, il faut que je guide ma section, alors que nous sommes tous épaulés, vers nos bases à travers le jungle et les rizières. En entrant dans un village qui avait fait accueillant, nous nous sommes rendus compte que c'était une planque, pour les guérilleros. Ce n'est qu'un détail de plus qui nous empêche de dormir . . . ça et un détrousse dans notre pousse . . . il faut que je trouve qui il est, avant que le moral de tous devienne notre plus grand ennemi. Mon Dieu, cette guerre ne finira donc jamais!

Wir sind unverletzt, wir sind am leben, aber wir sind noch nicht zu hause. Unser Hubschrauber ist nach einem Treffer abgeschossen . . . der Pilot wird nie wieder aufsteigen. Nun muß ich meine geschundene Abteilung zurück hinter unsere Linien bringen - quer durch Dschungel und Reisfelder. Kommen wir in ein scheinbar friedliches Dorf, entpuppt es sich als Guerilla-Nest. Solche Sachen passieren ständig und machen uns langsam fertig. Die psychische Verfassung meiner Leute ist bedenklich ich muß etwas unternehmen, bevor die eigene Moral zu unseren ärgsten Feind wird. Oh Mann, hört dieser schwachsinnige Krieg denn nie auf?

